



Trabajo Fin de Máster

En Profesorado de E.S.O., F.P. y Enseñanzas de
Idiomas, Artísticas y Deportivas

Especialidad de Geografía e Historia

Los videojuegos y el aprendizaje de la Historia y del
Patrimonio: el videojuego como recurso didáctico
en las aulas de Secundaria.

Videogames and history and heritage education: the videogame
as a didactic resource in High school classrooms.

Autor

Andrés Mateo Pardo

Director

María Pilar Rivero Gracia

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Año 2018

ÍNDICE

1- Introducción y justificación del interés del trabajo.....	3
2- Videjuegos y educación.....	5
3- Videjuegos y el aprendizaje de la historia y del patrimonio.	9
4- Un ejemplo de videjuego como recurso didáctico.....	15
5- Conclusiones.....	21
6- Referencias bibliográficas.....	23

1- JUSTIFICACIÓN DEL INTERÉS DEL TRABAJO.

Es algo innegable que durante las últimas décadas las nuevas tecnologías han experimentado un desarrollo asombroso. Los videojuegos en los últimos años han evolucionado de una forma sorprendente. En este sentido, los videojuegos de carácter histórico, ambientados en épocas pasadas, son uno de los que más éxito tienen para el público sin lugar a dudas.

En palabras de Higgins (2001), podríamos definir los juegos como actividades que facilitan vivencias y que se centran en experiencias en las que el jugador vive y se reconoce como un protagonista que interactúa con el medio, además de mejorar su pensamiento lógico y su habilidad para resolver problemas.

Es evidente que hoy en día, los videojuegos se han convertido en un instrumento más de difusión de la historia, junto con otras formas de comunicación como el cine o la literatura (novela histórica) en un plano más lúdico, o el caso de los museos, los documentales, desde un plano en el que suele primar más el rigor a la diversión (Cuenca, Marín y Estepa, 2011). Además, en los últimos años, ha surgido un nuevo fenómeno conocido como tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (*TACs*), que ha supuesto una nueva concepción de la utilización de la web y que los docentes deben de tener muy en cuenta a la hora de plantearse su utilización en el aula.

Ante estas evidencias, este trabajo pretende buscar respuestas y dilucidar la posible utilidad del uso de los videojuegos para la enseñanza y aprendizaje de la Historia y el Patrimonio en las aulas de Secundaria en nuestro país. ¿Hasta qué punto es posible implementar la utilización de determinados videojuegos o simuladores informáticos en la enseñanza de las Ciencias Sociales? ¿Es posible que los videojuegos puedan contribuir al aprendizaje de nuestros jóvenes? Estas son algunas de las diversas preguntas que se tratarán de dilucidar en el presente trabajo.

También se tratará de establecer una o varias clasificaciones de los diferentes videojuegos que nos podemos encontrar hoy en día en el mercado en función de la temática tratada, dada la gran diversidad, casi innumerable, de videojuegos debido a su proliferación en las

últimas décadas, con el fin poder incidir en la pregunta de qué tipo de videojuegos pueden resultarnos más o menos útiles como recurso didáctico en un aula de Secundaria.

Numerosas sagas de videojuegos, como *Assasin´s Creed* o *Total War*, permiten al jugador sumergirse en una determinada época pasada, mediante la utilización de escenarios históricos, personajes, paisajes, elementos patrimoniales, el uso de determinados objetos y demás elementos inmersos en el juego, en muchas ocasiones con un gran rigor histórico. En el presente trabajo también se tratará de analizar la utilidad de uno de estos videojuegos como ejemplo de recurso didáctico llevado a un aula de Secundaria, pues la capacidad de abstracción que poseen este tipo de videojuegos históricos o simuladores, no puede ser obviada por los docentes, ya que ofrece todo un abanico de posibilidades que merecen ser tenidas en cuenta a la hora de tratar de generar procesos de aprendizaje en las aulas. En este sentido, estos videojuegos son capaces de permitir al usuario interaccionar virtualmente con la propia Historia, además de tener un importante potencial motivador para el alumno. Generar emociones, interés en el alumno, es fundamental para conseguir aprendizajes significativos, y es un hecho evidente que los jóvenes de hoy en día cada vez están más ligados a la utilización de las nuevas tecnologías y al uso de los videojuegos en su tiempo de ocio.

Sería por lo tanto muy interesante, poder incorporar estos videojuegos a la dinámica de las aulas, no sólo para que los alumnos hagan uso de ellos en sus ratos libres, en su tiempo de ocio, sino también para trabajar, investigar, y aprender interaccionando con la propia Historia y el Patrimonio histórico dentro de las diferentes posibilidades que nos ofrecen estos novedosos videojuegos.

En este trabajo también se dilucidarán los aspectos negativos que pueden estar ligados a la implementación del uso de los videojuegos en las aulas de Secundaria para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. En este sentido, algunos investigadores señalan que a pesar de la capacidad de interacción y su potencial motivador, hay que tener muy presente que el diseño de estos videojuegos va principalmente dirigido a un mercado lúdico, y no educativo, por lo que es muy importante que el docente sea precavido en su elección para su uso didáctico (Cuenca, Marín y Estepa, 2011).

El objetivo principal que pretende el presente trabajo es el de tratar de arrojar algo de luz al debate de si merece la pena la utilización de determinados simuladores informáticos y videojuegos en la enseñanza de contenidos ligados a las Ciencias Sociales.

2-VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN.

No son pocos los estudios que reseñan la importancia de la utilización de los juegos de simulación para la comprensión de contenidos de enorme complejidad y abstracción. Es por ello, que los juegos son un recurso a tener en cuenta con el fin de paliar las dificultades que implica la comprensión de sistemas complejos por parte de los alumnos, sobre todo en el caso del sistema social por ejemplo, a la hora de aproximarnos a conceptos de difícil comprensión como pueden ser cambio y/o permanencia, evolución histórica, diversidad o progreso social (Ballenilla, 1989).

En este sentido, los juegos de simulación podrían ser considerados como un laboratorio social donde se reproducen los escenarios, las condiciones y situaciones que inciden en un determinado fenómeno humano dentro de unas coordenadas espacio-temporales (Cuenca, 2006).

Es un hecho difícilmente cuestionable que el proceso de comprensión de los hechos sociales a través de los juegos de simulación proporciona un componente lúdico que convierte el dificultoso proceso de aprendizaje de contenidos socio-históricos que requieren un alto nivel de abstracción para su comprensión en un proceso de aprendizaje mucho más atractivo y motivador para el alumno (Hernández, 1999).

Ante esta perspectiva, los docentes no pueden mirar a otro lado, y deben darse cuenta de la necesidad de tratar de ir incorporando la utilización de diversos juegos de simulación o videojuegos en las aulas con el fin de lograr aprendizajes significativos en el alumnado y mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, es importante reflejar también la existencia de algunos detractores de la utilización de videojuegos en la enseñanza, como es el caso de Moral (1996), existiendo hoy un debate sobre la positividad o negatividad de la implementación de este tipo de recursos en un aula. Numerosas publicaciones han demonizado diversos videojuegos alegando que reproducen gran parte de los valores negativos inmersos en nuestra sociedad, teniendo un marcado componente violento y sexista (Moral, 1996). Es evidente que debemos vigilar y cuidar el tipo de juegos al que acceden los más jóvenes de nuestra sociedad, al igual que se vigilan las emisiones en televisión por ejemplo o las publicaciones en revistas o en la web (Cuenca, 2006).

Por otro lado, se debe también señalar como aspecto negativo el hecho de que la utilización de los videojuegos en la enseñanza obstaculiza el trabajo cooperativo y grupal, pudiéndose fomentar el individualismo en el proceso de aprendizaje del alumnado, infravalorándose el trabajo colectivo. Además, es menester que tanto los docentes como el alumnado tenga una mínima formación en el manejo informático (Cuenca, 2006).

Otro de los aspectos negativos que suelen esgrimir los detractores de la introducción de los videojuegos en la educación, es el hecho de su coste económico, no asumible por todas las familias. En el sentido en el que si se pretende implementarlo como recurso didáctico y que los alumnos trabajen en sus casas por su cuenta con el videojuego, tal vez no todas las familias puedan permitirse afrontar el gasto económico que puede suponer la compra de este tipo de material. No obstante, el coste económico del material (el videojuego) para las familias no sería un problema en la propuesta de la utilización del videojuego que se pretende en el presente trabajo, pues la utilización del videojuego quedaría restringida al docente, quien se valdría de las posibilidades que le puede aportar como apoyo en sus explicaciones en el aula. En ningún caso se pretende que los alumnos tengan que utilizar el videojuego para realizar tareas o ejercicios para casa, sólo el profesor haría uso de este recurso didáctico durante las sesiones, de la misma manera que se proyecta un vídeo determinado, un documental, una película, unas imágenes en el aula, o unas diapositivas como apoyo en las explicaciones, podría utilizarse el videojuego en cuestión como apoyo y vehículo para facilitar la comprensión de los contenidos impartidos en el aula.

Por último, en lo que aspectos negativos se refiere, también es necesario señalar que se debe de tener presentes los inconvenientes que rodean al hecho de la diferencia entre las edades recomendadas para el juego y las edades de los estudiantes de los cursos en los que se pretende utilizar el videojuego como recurso didáctico. Este aspecto puede resultar un problema si se pretende utilizar este tipo de recurso en cursos como 1º ó 2º de la ESO, mientras que en cursos más avanzados no se da este obstáculo tan habitualmente. Los profesores han de tener cuidado en que el videojuego elegido para llevarlo al aula no contenga contenidos poco recomendables para el alumnado, como por ejemplo contenido sexual o la presencia de violencia desmedida, de la misma manera en que se tratan de evitar, por ejemplo, proyectar determinadas películas en las aulas cuya edad mínima recomendada excede a la del alumnado. En este sentido, algunos desarrolladores de videojuegos han decidido crear versiones que incluyan solamente contenido didáctico, como es el caso de Assassin's Creed Origins, que a principios de 2018 ha desarrollado un modo didáctico denominado "Discovery Tour", creado con el fin de que la gente aprenda la historia del Antiguo Egipto a través del videojuego, dándole la posibilidad a los usuarios de desplazarse por un inmenso escenario, ambientado en la época de forma magistral, con una gran libertad de movimientos y de acción.

A pesar de todos los aspectos negativos, obstáculos y dificultades que se han reseñado con respecto a la implementación del videojuego en las aulas, algunos investigadores defienden la utilización de los videojuegos en la enseñanza, negando el hecho de que su utilización sea tan negativa como algunos autores han presentado, y señalando toda una serie de ventajas y posibilidades que ofrecen. En este sentido, muchos videojuegos entrenan y desarrollan capacidades cognitivas como la deducción, el reconocimiento de modelos visuales, la jerarquización de prioridades y la toma rápida de decisiones (Johnson, 2005).

Español (2017) destaca la importancia de la utilización del videojuego como recurso para crear metodologías basadas en la creatividad y el autodescubrimiento, dos conceptos que el autor considera indispensables para la educación y los procesos de enseñanza aprendizaje del siglo XXI.

Cuenca y Martín (2010), defienden la idea de que los videojuegos pueden convertirse en recursos interesantes para su inclusión en los procesos educativos en contextos formales

puesto que videojuegos se convierten en laboratorios de experimentación social donde se reproducen los escenarios, condiciones y situaciones que afectan a un fenómeno humano determinado.

Por su parte, Simkova (2014) plantea que la utilización de juegos de ordenador en el proceso educativo tiene un impacto muy considerable en su efectividad, incrementando la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

También es interesante citar el trabajo de Iturriaga y Medel (2017), que exploran las ventajas de la utilización de los videojuegos en la enseñanza y explican sus posibles formas de evaluación en el aula, valiéndose como ejemplo de las sagas de Civilization y Assassin's Creed.

Otro ejemplo de videojuego implementado en un aula de Secundaria que merece la pena ser reseñado es el trabajo de Jiménez-Palacios y Cuenca (2017), en el que ambos autores se valen de la utilización del videojuego de "Libertus" como recurso didáctico que permita a los alumnos de 1º de la ESO una comprensión más contextualizada y motivadora sobre el mundo romano, planteando una actividad mediante la cual se le otorga al alumno el rol de protagonista en su proceso de enseñanza aprendizaje dándole la posibilidad de poder construir su propio conocimiento.

Otro aspecto a tener muy en cuenta es el hecho de que la mayoría de videojuegos que se desarrollan y comercializan tienen un marcado carácter lúdico, no académico. En este sentido, el docente debe de tener mucho cuidado a la hora de seleccionar el videojuego que pretende llevar al aula, pues en algunos casos los desarrolladores se permiten una serie de licencias para conseguir que el juego sea más atractivo para el público, cayendo en errores históricos, anacronismos, etc.

Sin embargo, se ha de reseñar el hecho de que cada vez más en los últimos años los nuevos videojuegos que incluyen contenidos socio-histórico o que están enmarcados en un determinado momento o época del pasado, están tratando de buscar un cierto rigor histórico en la contextualización de los escenarios, personajes, cronología, y demás aspectos inmersos en el juego, de manera que se proporciona una mínima base cultural más o menos correcta en función del videojuego.

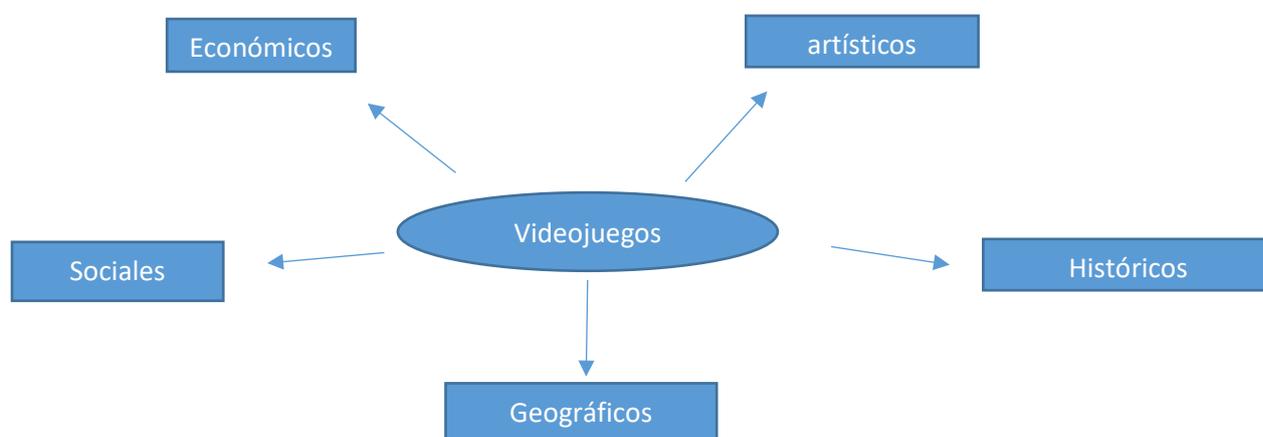
En las últimas décadas, la tecnología ha ido introduciéndose progresivamente en las aulas, siendo cada vez más habitual la presencia de ordenadores, pizarras digitales, o proyectores, para el uso tanto de los alumnos como del profesorado. No obstante, se ha de señalar el hecho de que la mayoría de los docentes suelen mostrarse reacios a la utilización de los videojuegos en el aula como recurso didáctico, alegando el hecho de que no son educativos ya que están diseñados con fines lúdicos y de entretenimiento; lo cierto es que hay que tener en cuenta que la utilización de un recurso como éste conlleva un amplio conocimiento del docente tanto del videojuego como del contenido que se pretende impartir en el aula, además de una planificación previa (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015).

3-VIDEOJUEGOS Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA Y DEL PATRIMONIO

La diversidad de videojuegos de los cuales podemos valernos para utilizarlos como recurso didáctico en el aula es muy grande. José María Cuenca, en el año 2006, realiza una interesante clasificación de los videojuegos en función de su contenido.

En el siguiente gráfico, queda recogida la clasificación de los videojuegos en función de sus contenidos establecida por Cuenca en el 2006:

Fuente: elaboración propia



Por un lado estarían los videojuegos de carácter económico, en los que, según el autor, aparecen aspectos relacionados con los procesos de producción, el mercado, o los instrumentos de análisis económico. Estos juegos de simulación económica no suelen recurrir a aspectos históricos, pues se centran en los procesos económicos actuales. El usuario o jugador, habitualmente desempeña el papel de inversor o el responsable de corporaciones mercantilistas. El empleo de un vocabulario especializado y la aparición de instrumentos analíticos complejos dificultan la utilización de este tipo de videojuegos en las aulas con el fin de mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje. En estos juegos, se fomenta constantemente la competitividad entre los diferentes jugadores. Un ejemplo claro de este tipo de juegos de simulación de carácter económico sería *Wall Street Trader (Montecristo)*, del año 2001.

Siguiendo de nuevo la clasificación establecida por Cuenca (2006), en segundo lugar tendríamos los juegos de simulación de carácter social, en donde encontraríamos como máximo exponente el célebre juego de *Los Sims (Electronic Arts)*, que ha sido muy versionado y comercializado en los últimos años con un gran éxito. Este tipo de videojuegos ofrecen toda una serie de posibilidades a la hora de recrear situaciones de la vida cotidiana, son juegos de simulación que recrean la realidad social. El jugador, tiene la oportunidad de manejar a una serie de personajes, metiéndose en su piel, decidiendo aspectos como la compra de una vivienda, su decoración, el empleo o trabajo desempeñado, la manera de relacionarse con otros personajes del juego, etc. Durante el juego, se van experimentando las consecuencias de las decisiones tomadas, convirtiéndose este tipo de simuladores sociales en auténticos laboratorios de experimentación social. Las posibilidades que ofrecen, hacen que este tipo de videojuegos puedan ser muy útiles para ser utilizados en aula con el fin de tratar temas de actualidad como la educación para la ciudadanía, analizando los diferentes comportamientos de los personajes y las consecuencias de sus actos, favoreciendo una toma de decisiones reflexiva en el alumnado (Cuenca, 2006).

En un tercer lugar, según Cuenca, estarían los juegos de simulación de carácter geográfico, en los que se desarrollan las nociones espaciales, así como las características físicas, humanas o políticas de diferentes territorios. En ellos es posible trabajar la comprensión y utilización de diferentes instrumentos de representación y análisis espacial como mapas, planos, tablas estadísticas, etc. En mi opinión, el juego más representativo

de esta categoría sería el *SimCity* (*EA Games*), que tuvo también un gran éxito en el mercado en su momento. El *SimCity*, es un juego de simulación que le permite al jugador tomar las riendas de una ciudad desde su fundación, teniendo que tomar toda una serie de decisiones para lograr su desarrollo óptimo. El jugador se convierte así en el alcalde o el gobernador de la ciudad, y es el propio jugador el responsable de su progreso o decadencia, de respetar el medio ambiente o destruirlo a la hora de conseguir un mayor crecimiento de su ciudad, dotándola de infraestructuras necesarias para su desarrollo y tratando de conseguir que sus habitantes sean felices (Cuenca 2006). Este videojuego sería sin duda una elección interesante para tratar en el aula materias relacionadas con la geografía, tales como el desarrollo sostenible o el desarrollo urbano, y fomentar el respeto por el medio ambiente en el alumnado.

En cuarto lugar, tendríamos los juegos de simulación de carácter artístico. Aunque los referentes artísticos o patrimoniales están más o menos presentes en la mayoría de los juegos anteriormente citados, generalmente como ilustraciones que ambientan y decoran los escenarios justificando las referencias a determinadas épocas en las que se enmarca el juego en cuestión y se desarrollan las aventuras del personaje manejado por el jugador, lo cierto es que recientemente han cobrado gran protagonismo en el mercado los videojuegos que tienen como centro de interés y eje vertebral el propio arte (Cuenca 2006). En este tipo de videojuegos, el jugador suele adoptar el rol de un personaje de la época en la que se enmarca el juego y experimenta toda una serie de aventuras con el fin de ir desentrañando una serie de enigmas y de acertijos en un entorno de continuas referencias artísticas y patrimoniales. Estos juegos en definitiva están en ambientados en contextos histórico-artísticos que actúan como marco para el desarrollo del juego, permitiendo al usuario una aproximación a las características culturales de los diferentes periodos artísticos, pudiendo por tanto ser este tipo de juegos de simulación una muy buena elección para tratar de explicar en un aula contenidos relacionados con la historia del arte o el patrimonio histórico.

Ya por último, atendiendo la clasificación establecida por Cuenca (2006), tendríamos los juegos de simulación de carácter histórico. Son esta categoría sobre la que más incidiré en el presente trabajo, por estar íntimamente relacionado con la temática tratada y la tesis desarrollada. En primer lugar se ha de destacar el hecho de que son los juegos de simulación de carácter histórico los que más éxito a nivel comercial han tenido de las cinco categorías tratadas (económicos, sociales, geográficos, artísticos e históricos). Estos

juegos de simulación de carácter histórico se centran en un periodo de la historia concreto, o bien en varios periodos, pudiéndose establecer a lo largo del juego una evolución a lo largo de las diferentes etapas históricas a condición de que el jugador vaya cumpliendo una serie de requisitos u objetivos, como es el caso del juego *Age of Empires (Ensemble Studios)*. En este tipo de juegos, los elementos patrimoniales son los que proporcionan el marco histórico y fundamentan las claves para identificar y diferenciar los diferentes periodos históricos y civilizaciones en los que se puedan situar los jugadores; estos videojuegos históricos de carácter evolutivo llegan a ser auténticos laboratorios de experimentación histórica, al igual que se experimenta en los laboratorios en las materias de ciencias de la naturaleza (Cuenca, Marín y Estepa, 2011).

Dentro de estos juegos de corte histórico podemos encontrar diversos grupos en función de sus características y el papel, más o menos relevante, que presentan los contenidos históricos en ellos, que puede ir desde referencias cronológicas parciales y poco significativas para el desarrollo del juego hasta casos en los que los hechos y contenidos históricos son cruciales en sus diseños (Jiménez, 2009). En este sentido, tendríamos videojuegos que hacen un uso de la historia prácticamente anecdótico en palabras de Cuenca (2006), simplemente para enmarcar al personaje en una determinada época o lugar histórico concreto, es decir, como un simple escenario en donde se va a desarrollar la aventura. En este tipo de videojuegos, que buscan ante todo el interés y la demanda del público, suelen aparecer elementos místicos, fantásticos o mágicos, un buen ejemplo sería *Prince of Persia*, de Ubisoft.

Otro “subgrupo” dentro de estos juegos de simulación de carácter histórico, sería el de aquellos juegos que atienden de forma conjunta a toda una serie de aspectos relacionados con la sociedad, la historia, la demografía, la geografía, la economía, la política, o los elementos urbanísticos, proporcionando en su conjunto una visión integral de las sociedades, y constituyéndose en definitiva como uno de los juegos de simulación histórica más interesantes. Un claro ejemplo de este tipo de videojuegos serían los de la saga *Total War (The Creative Assembly)*, cada uno de ellos enmarcado en un periodo histórico en particular, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de viajar a la época de la Antigua Roma (*Rome Total War*), el periodo medieval (*Medieval II Total War*), o incluso al siglo XVIII (*Empire Total War*). En mi opinión, cada uno de los juegos pertenecientes a la saga *Total War*, son muy interesantes para utilizarlos como recurso didáctico en un aula, pues suelen tener bastante rigor histórico en la mayoría de los casos y ofrecen todo

un abanico de posibilidades a los jugadores, desde poder dirigir un ejército en una batalla, administrar y regir tu propia ciudad, regular la tasa impositiva a la cual sometes a tus súbditos, o establecer relaciones diplomáticas con otras facciones.

Existe otra clasificación de los videojuegos más reciente, similar a la analizada anteriormente pero con matices importantes, establecida por Cuenca y Marín en el año 2010, en la que tendríamos juegos cuya temática se centra en conflictos bélicos, otros cuyo eje vertebrador gira en torno a urbanismo y gestión del territorio, otros centrados en el medio ambiente, otros en el comercio y la economía, otros en las relaciones sociales, y por último un grupo en el cual serían los problemas sociales actuales de la ciudadanía los que predominarían en el desarrollo del juego.

En opinión de los autores, los videojuegos que serían más útiles a la hora de su utilización en un aula con el fin de tratar contenidos históricos serían los centrados en conflictos bélicos, ya que habitualmente son videojuegos que escenifican épocas pasadas en algún momento de cambio o conflicto. Seguramente estos videojuegos no nos lleguen a proporcionar una información suficientemente veraz o académica como para poder aprender directamente de ellos, pero sí que es cierto, que nos ofrecen la posibilidad de poder introducirnos dentro de la propia historia, interaccionando con ella y pudiendo experimentar virtualmente las experiencias y vivencias de un personaje en una época pasada (Cuenca y Marín, 2010).

En la segunda categoría, los videojuegos de urbanismo y gestión del territorio, permiten al jugador gestionar un territorio virtual, administrado y construyendo diferentes infraestructuras con el fin de lograr un desarrollo óptimo de su territorio, valiéndose de una serie de recursos para llevar a cabo mejoras o avances en su partida.

Los videojuegos que se enmarcan dentro de la temática de medio ambiente, suelen estar íntima relacionados con los de urbanismo y gestión del territorio de la categoría anterior, quedando los problemas medioambientales relegados a un segundo plano, a no ser que el videojuego haya sido desarrollado con tal fin (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015). Lo cierto es que en los últimos años, algunas redes sociales como Facebook han desarrollado juegos en los que los jugadores han de gestionar granjas, pudiendo en ellos aprender toda una serie de factores referentes a la interacción del ser humano con el medio y el proceso de obtención de recursos.

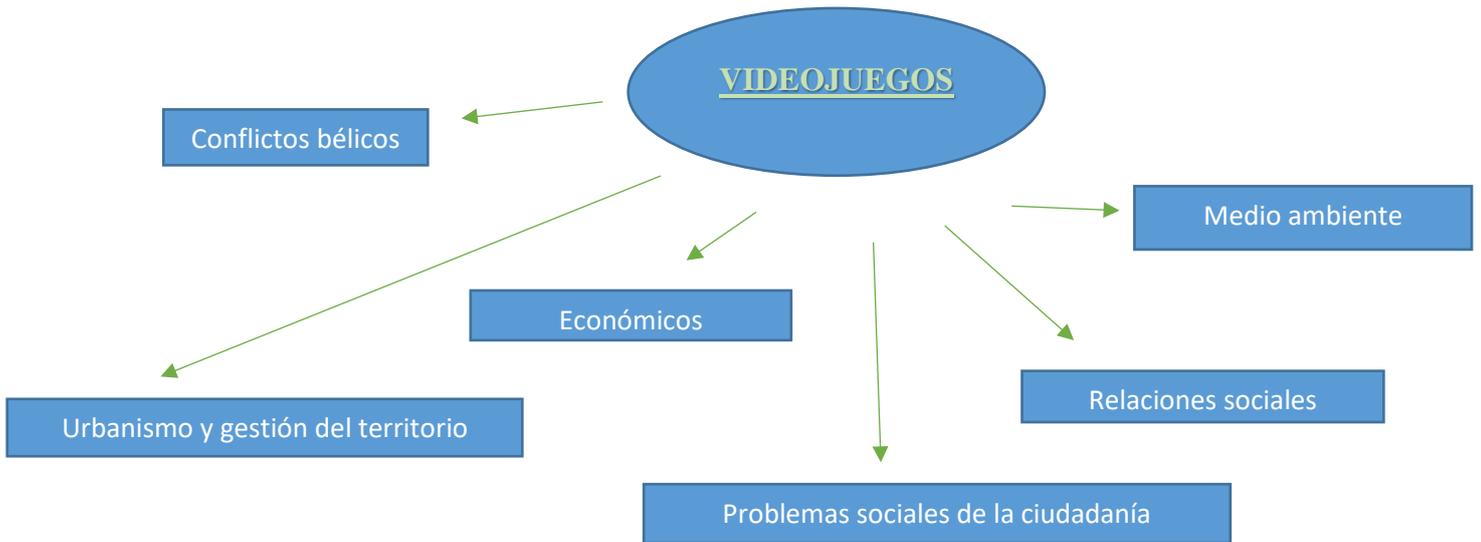
Siguiendo la clasificación establecida por Cuenca y Marín (2010), tendríamos también los videojuegos de comercio y economía, que también suelen ser escasos por sí solos, pero que sí existen como una característica dentro de otros videojuegos en los que hay que realizar una compraventa de productos o mercancías; por ejemplo en los videojuegos de carácter histórico suelen estar presente este tipo de género dentro, resultando muy útiles para su posible utilización en el aula pues a través de ellos se pueden conocer formas de comercio características del periodo histórico en el cual esté enmarcado el videojuego (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015).

La categoría centrada en las relaciones sociales, ha experimentado una gran proliferación y éxito comercial en los últimos años. Son habitualmente videojuegos centrados en el día a día y la vida cotidiana.

Ya por último, según esta clasificación, tendríamos el género que englobaría a los videojuegos en los que se abordan problemas sociales de la ciudadanía; no obstante, este tipo de videojuegos son escasos en el mercado, ya que habitualmente son desarrollados con el fin de educar en valores, serían por lo tanto más bien juegos con un carácter educativo, más que lúdico

En definitiva, hoy en día tenemos innumerables videojuegos que versan sobre infinitas temáticas, y de lo que se trata es de saber aprovechar los elementos que cada videojuego nos puede ofrecer para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto educativo (Jiménez-Palacios y Cuenca, 2015). Ahí jugaría un papel importante el docente, a la hora de seleccionar el videojuego para implementarlo en el aula y utilizarlo como recurso didáctico, porque si bien es cierto, como apuntan Jiménez-Palacios y Cuenca, que de todos los videojuegos se puede aprender algo, no todos ellos son válidos para tratar unos determinados contenidos o conseguir una serie de aprendizajes en el alumnado.

Gráfico que representa la clasificación de los videojuegos de Cuenca y Marín (2010)



Fuente: elaboración propia.

4- UN EJEMPLO DE VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Es necesario señalar, que el éxito de los videojuegos con un marcado carácter histórico ha sido tan demandado por el público en los últimos años, que también se han realizado y diseñado modificaciones de estos videojuegos por los propios usuarios (“mods”), como es el caso por ejemplo de “Hispania 1200”, una modificación del *Mount and Blade Warband*, que permite a los jugadores sumergirse en el apasionante siglo XIII Peninsular, interaccionando con diferentes personajes históricos, enrolándose en las filas de un emir almohade o sometándose a vasallaje de un poderoso monarca cristiano.

Mount and Blade Warband Mod Hispania 1200:

No obstante, es menester señalar el peligro que pueda entrañar el hecho de que este tipo de modificaciones (*mods*) hayan sido realizadas por los propios fans de forma totalmente voluntaria y sin ánimo de lucro. Si las personas encargadas de desarrollar la modificación no están debidamente formadas en la época sobre la cual enmarcan su trabajo, pueden cometer errores en su desarrollo como anacronismos o falta de rigor histórico, entre otros.

Otros videojuegos, como los pertenecientes a la saga de *Total War*, tienen una dinámica diferente, en el sentido en que el jugador no maneja un único personaje y experimenta en primera persona toda la narrativa del juego, si no que el jugador adopta el rol de gobernante de una nación, reino o facción, y tiene que tomar toda una serie de decisiones concernientes a la administración de sus posesiones, como por ejemplo decidir la política económica regulando los impuestos; construir diferentes infraestructuras y edificios; administrar el tesoro real; reclutar unidades para engrosar las filas de sus ejércitos; entablar relaciones diplomáticas con otras facciones para lograr acuerdos de paz, de comercio o entablar alianzas; tomar las riendas de sus tropas en una batalla campal, un asedio a una ciudad o fortaleza, o incluso en una batalla naval. Toda esta diversidad de posibilidades que ofrecen este tipo de videojuegos, que van desde decisiones en materia política, social, económica, demográfica, religiosa, militar o diplomática, hacen que podamos afirmar que la implementación de estos videojuegos en el aula pueda ser de gran

utilidad para tratar todo tipo de contenidos históricos inmersos en el currículo oficial. En este sentido, el docente puede valerse por ejemplo del *Medieval II Total War* para tratar las unidades didácticas relacionadas con el Medievo, el *Empire Total War* (siglo XVIII) o su modificación (*mod*) *Colonialism 1600* (una modificación del *Empire Total War* que centra el juego en el siglo XVII) para las relacionadas con el periodo Moderno, o incluso recurrir al *Rome Total War* para las que versan sobre contenidos de la Antigüedad y el Imperio Romano.

Empire Total War:



En definitiva, es evidente que el abanico de posibilidades para el docente a la hora de elegir un videojuego como recurso didáctico para el aprendizaje de las Ciencias Sociales es muy grande, casi ilimitado, dada la diversidad de videojuegos, simuladores, y modificaciones (*mods*) que han proliferado en el mercado en los últimos años, sobre todo los de carácter histórico o que recrean una época del pasado concreta. Sin embargo, en el presente trabajo se va a profundizar en el videojuego perteneciente a la célebre y exitosa

saga de *Assasin's Creed*, el *Assasin's Creed IV: Black Flag*, indicando a continuación las características del videojuego, así como las posibilidades que ofrece su elección para su utilización como recurso didáctico.

-Assasins Creed IV: Black Flag

Se trata de un videojuego de acción-aventura desarrollado por Ubisoft que salió a la venta en España en octubre del año 2013. En este videojuego de simulación, el jugador tiene la posibilidad de adoptar el rol del personaje protagonista y vivir toda una serie de aventuras en primera persona. El juego está ambientado en el año 1715, concretamente en Cuba, el sur de Florida, y las Bahamas. El protagonista del juego en este caso, es un hombre que llega a las Américas alrededor del año 1700 víctima de un naufragio, en plena edad de oro de la piratería, y que ha de ir labrándose su propio porvenir. El ambiente recreado mediante la utilización de imágenes, ilustraciones, personajes, diálogos, música, elementos patrimoniales, instrumentos de la época, armamento, vestimentas, etc. es bastante fiel al contexto socio-histórico que se pretende recrear, por lo que el videojuego ofrece la posibilidad a los jugadores de viajar prácticamente al pasado y poder sumergirse en el siglo XVIII. Es interesante reseñar el hecho de que los desarrolladores del juego han incido incluso en el tratamiento de los acentos y la manera de hablar de los diferentes personajes, en función de su lugar de procedencia o escalafón social.

Otra característica que hace muy interesante a este videojuego es denominado “mundo abierto”, de tal manera que el jugador puede seguir el hilo narrativo y tratar de ir superando una serie de misiones que marca el guion del juego, o bien por el contrario puede optar por pasear por el amplísimo escenario de juego e ir improvisando otro tipo de caminos o recorridos que le lleven a mejorar la situación de su personaje. Este factor, contribuirá a que los alumnos puedan desarrollar su capacidad en la toma de decisiones, si se decide utilizar este videojuego como recurso didáctico en un aula.

Se trataría en definitiva de un museo virtual, que ofrece la posibilidad de pasearse por el Caribe en plena edad de oro de la piratería, en los albores del siglo XVIII. Este hecho, la posibilidad de servir de museo virtual, debe de ser tenido muy en cuenta por los docentes, pues sería muy interesante valerse de este tipo de videojuegos para reforzar una

explicación en el aula, haciendo que los alumnos viajen virtualmente a una época concreta del pasado y puedan ver en primera persona el marco histórico y social que se está trabajando en la unidad didáctica, incrementando sin duda la motivación y el interés del alumnado en la materia tratada.

Sería interesante utilizar este videojuego en las aulas de 2º de la ESO, a la hora de tratar la unidad didáctica que versa sobre la formación del Imperio español, en el contenido relacionado con la sociedad colonial que se va a establecer en América tras la llegada de los primeros españoles. En este sentido, *Assasin´s Creed IV: Black Flag* recrea a la perfección ese ambiente colonial, esos escenarios en los cuales abunda la arquitectura de estilo colonial, así como también se presta especial atención al tratamiento del vestuario y el comportamiento de los diferentes personajes, que permitirían a los alumnos adentrarse e interactuar con la sociedad colonial americana en primera persona de manera virtual, otorgándole la posibilidad de tener una visión mucho más clarificadora tanto del patrimonio histórico-artístico característico del estilo colonial, como del comportamiento de la sociedad colonial americana que se va a establecer en América tras la llegada de los europeos.

Assasin´s Creed IV: Black Flag:



En definitiva, la gran capacidad de interacción que ofrece a los usuarios con la propia historia, con el medio que se recrea, hace que el *Black Flag* sea un videojuego muy a

tener en cuenta por los docentes para ser utilizado en las aulas. Tanto el *Black Flag*, como otras entregas de la saga *Assasin´s Creed*, pues recrean a la perfección el ambiente y contexto histórico de las diferentes épocas en las que se enmarca cada videojuego. En relación a todo esto, son muy recomendables los trabajos tanto de Cuenca (2016) como de Téllez e Iturriaga (2013), pues realizan un interesante estudio sobre la implementación de los videojuegos de *Assasin´s Creed* en aulas de Secundaria,

Por último, es menester destacar la existencia de toda una amplia labor investigadora y de documentación previa por parte de los diseñadores de las diferentes entregas de *Assasins Creed* con el fin de que los videojuegos desarrollados por Ubisoft sean lo más fieles posibles al pasado y al momento histórico que recrean. Al hilo del interés de esta empresa francesa por el rigor histórico, es muy interesante señalar que Ubisoft financió en el año 2013 la exhumación de los restos de un célebre corsario español, Amaro Pargo, con el fin de poder reconstruir su rostro de cara a su posible aparición en el juego. Este hecho supone un hito en la historia, pues fue la primera vez que una empresa de la industria del videojuego exhumaba los restos de un personaje histórico. Esta exhumación permitió importantes descubrimientos en la fisionomía de este famoso corsario español. Sin duda, este es un ejemplo claro de hasta dónde llega la preocupación de los desarrolladores de *Assasin´s Creed* por el rigor histórico.

5-CONCLUSIONES

Al hilo de todas las reflexiones y planteamientos realizados a lo largo del presente trabajo, se pueden sacar una serie de conclusiones.

Los videojuegos son sin duda un recurso didáctico muy a tener en cuenta hoy en día en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Se ha demostrado que su implementación en el aula favorece los procesos de enseñanza aprendizaje, mejorando al fin y al cabo la calidad educativa. El uso del videojuego favorece la comprensión de procesos complejos y abstractos, permitiendo un viaje virtual a determinados escenarios o épocas del pasado, dando la posibilidad de interactuar con el propio pasado a los jugadores. Estas características hacen posible que podamos afirmar sin temor a equivocarnos que la

introducción del uso de determinados videojuegos de carácter histórico en las aulas de Secundaria resulta tremendamente útil a la hora de abordar y explicar toda una serie de contenidos relacionados con la historia y el patrimonio histórico, pudiendo convertirse el propio videojuego en un museo virtual de una época, civilización o cultura del pasado.

Se ha podido concluir también en el presente trabajo que nuestros jóvenes pueden extraer de casi todos los videojuegos algún aprendizaje. Cabe destacar la importancia del docente a la hora de seleccionar el videojuego que pretende utilizar, teniendo en cuenta que no todos son válidos como recurso didáctico, y es necesaria una formación tecnológica mínima tanto del profesor como de los alumnos, así como una planificación previa de las clases adecuada. Dada la gran diversidad de géneros de videojuegos hoy en día, debido a la proliferación de estos simuladores informáticos en los últimos años dado su gran éxito entre el público (sobre todo entre los más jóvenes), en este trabajo también se han podido exponer dos clasificaciones diferentes de los videojuegos en función de su temática principal y contenidos, con el fin de arrojar algo de luz que beneficie a los docentes a la hora de realizar una posible elección sobre qué videojuego valerse como recurso didáctico.

En el presente trabajo también se ha tratado la posibilidad de utilizar un videojuego en concreto en un aula de 2º de la ESO en este caso. En este sentido, el *Assasin's Creed IV: Black Flag*, ofrece toda una serie de posibilidades que merecen ser tenidas en cuenta por los docentes de hoy en día, y puede ser utilizado por el profesor a la hora de abordar los contenidos recogidos en el currículo oficial que versan sobre la sociedad colonial que va a emerger en América tras la llegada de los primeros europeos.

No obstante, a pesar de la gran capacidad de interacción y el potencial motivador que ofrecen los videojuegos, se ha podido comprobar que el uso educativo de estos videojuegos presenta también aspectos negativos. En primera instancia es importante tener en cuenta y hacer hincapié en el hecho de que la mayoría de videojuegos han sido desarrollados con fines lúdicos, no educativos. Además, es menester señalar que el tratamiento que reciben los valores sociales presentes en nuestra sociedad de hoy en día en algunos de estos videojuegos no es del todo recomendable para los más jóvenes, puesto que en ocasiones el respeto por la vida, tanto de animales como de seres humanos, o el

medio ambiente brilla por su ausencia, siendo generalmente videojuegos que recurren al uso de la violencia para alcanzar una serie de objetivos planteados por la dinámica del juego (Cuenca, Martín y Estepa, 2011).

En definitiva, la utilización de estos videojuegos de carácter histórico que recrean con gran habilidad y rigor épocas y escenarios del pasado ha de ser tenida muy en cuenta por los docentes, pues su introducción progresiva en las aulas de Secundaria puede dar un nuevo sentido al aprendizaje de la Historia y de las Ciencias Sociales, permitiendo a los alumnos la posibilidad de interactuar virtualmente con el propio pasado, sumergiéndose en localizaciones de antaño, incrementando su motivación e interés por la Historia y el Patrimonio histórico, y en definitiva mejorando la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la consecución de aprendizajes significativos.

6-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Assasin´s Creed IV: Black Flag (Ubisoft). PC. 2013.
- Assasin´s Creed: Origins (Ubisoft). PC. 2017.
- BALLENILLA, F. (1989). Los juegos de simulación de sistemas un recurso didáctico necesario. *Revista Investigación en la Escuela*, 8, 63-71.
- CHAMPION, E. (2016). “Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage”, London: Routledge.
- CUENCA, J.M. (1999). Los juegos de simulación informático como recurso para la enseñanza de la historia. Análisis de caso: Age of Empires. *Aula de Innovación Educativa*, 80, 22-24.
- CUENCA, J.M. (2001). Los juegos informáticos de simulación en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales. *Iber* nº30. 69-81.
- CUENCA, J. M. y MARTÍN, M. J. (2010). “Virtual games in social science education”. *Computers and Education*. Vol. 55, págs 1336-1345.
- CUENCA J. M. y MARTÍN, M. J. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, XVII (63), 32-42
- CUENCA, J.M., MARTÍN, M, ESTEPA; J. (2011). Historia y videojuegos. *Iber* nº69, 64-73.
- CUENCA, JM. (2004). Iter-itineris: un ejemplo de juego on-line para el aprendizaje de la historia, *Iber, Didáctica de las Ciencias Socieales, Geografía e Historia*, 41.
- Empire Total War (Creative Assembly). PC. 2009.
- Empire Total War (Creative Assembly). “Mod Colonialism 1600 AD”. PC. 2016.
- ESPAÑOL, D. (2017). El juego: creatividad y autodescubrimiento. *Revista Íber*. 86, 45-49.
- ESTEPA, J. (2007). *Investigando las sociedades actuales e históricas*. Sevilla. Díada.

HIGGINS, S. (2001). "ICT and teaching for understanding". *Evaluation and Research in Education*. Vol 15 nº 3, 164-171.

-HERNÁNDEZ, X. (1999). Teoría de juegos y didáctica de las Ciencias Sociales. *Aula de innovación educativa* 80: 17-20.

- HUIZINGA, J. (2000) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

-ITURRIAGA, D y MEDEL, I. (2017). La historia a través de los videojuegos. *Revista Íber* 86, 30-36.

- JIMÉNEZ, J.F. (2009). Videojuegos y Edad Media. *Imago temporis. Medium Aevum*, núm. 3, pp. 551-587.

-JIMÉNEZ-PALACIOS, R., y CUENCA, J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos: concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO. History and History Teaching*. Nº 41.

-JIMÉNEZ-PALACIOS, R. y CUENCA J.M. (2017). Libertus: un juego para enseñar Roma en la ESO. *Revista Íber* 86, 41-44.

-JOHNSON, S. (2005). *Everything is bad is good for you: how popular culture is making us smarter*. Penguin US.

-KELLY, T. M. (2013). *Teaching history in the digital age*. University of Michigan Press.

-Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006.

-Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Boletín Oficial del Estado (España), de 10 de diciembre de 2013.

-MARTÍNEZ, AM. (2017). Game in Florence. *Revista Íber* 86, 37-40.

-Medieval II Total War (Creative Assembly). PC. 2006.

-Medieval II Total War (Creative Assembly). "Mod Bellum Crucis". PC. 2014

-MORAL ME. (1996). Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de Pedagogía* 246: 84-88.

-Mount and Blade Warband (TaleWords Entertainment). "Mod Hispania 1200". PC. 2015.

-RIVERO, P. (2017). Procesos de gamificación en Didáctica de las Ciencias Sociales. *Íber*, 86, 5-6.

-RIVERO, P., y MUR, L. (2015). Aprender Ciencias Sociales en la web 2.0. *Revista Íber*, 80, 30-37.

-Rome Total War (Creative Assembly). PC. 2004.

-SIMKOVA, M. (2014). "Using of computer games in supporting education". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*.

-TÉLLEZ, D. e ITURRIAGA, D (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos* (nº 17), 145-155.

-TREPAT, C.A. y RIVERO, P. (2010). *Didáctica de la historia y multimedia expositiva*. Barcelona. Graó.